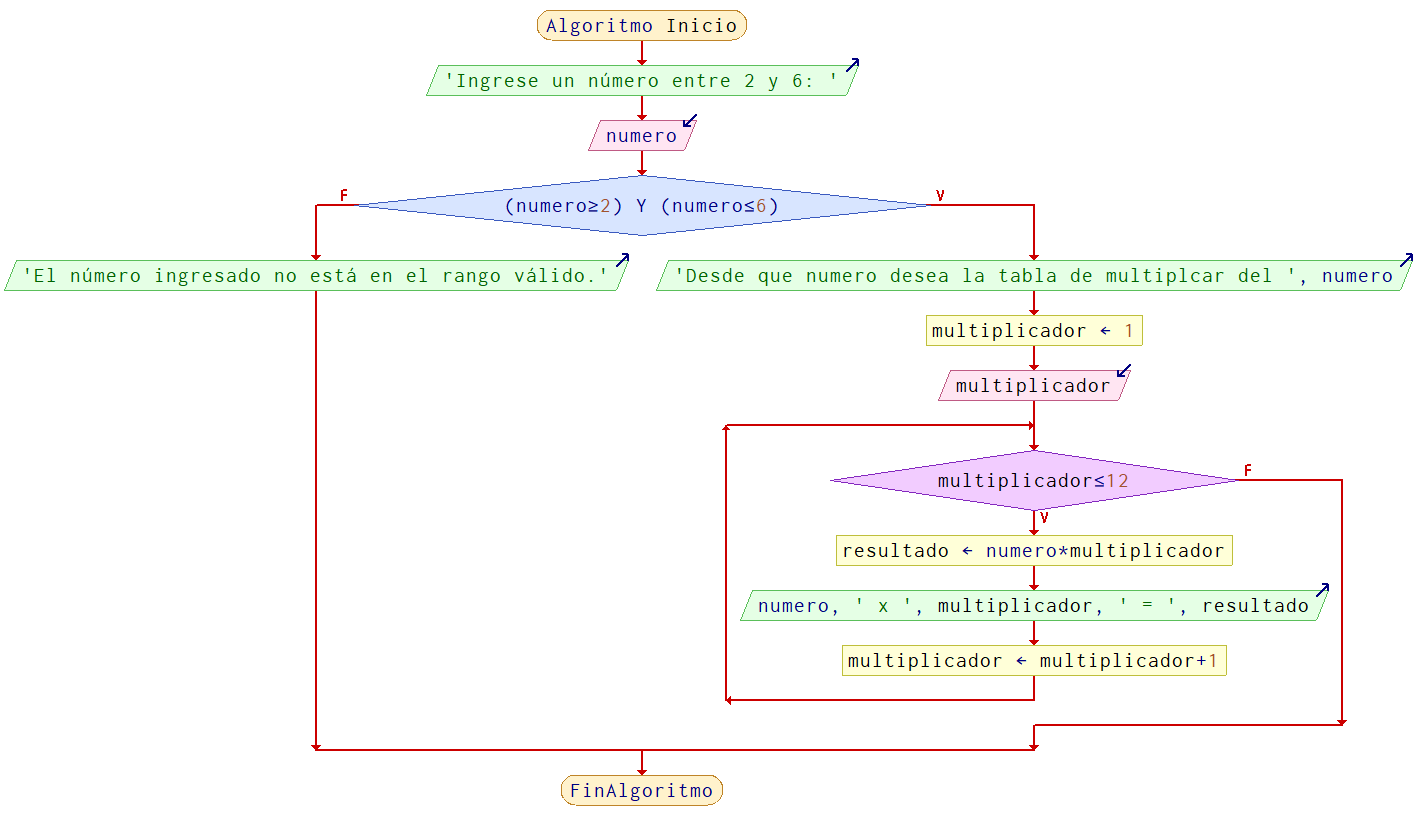
Ejercicio 3 (Se desea desarrollar un algoritmo que permita mostrar la tabla de multiplicar de un número ingresado por el usuario; solo en el caso que el valor del número esté entre 2 y 6.)

1. Inicio
2. Pedir un numero entre el 2 y 6
3. Leer numero
4. Especificar condiciones de rango
5. De ser incorrecto se anula, de ser correcto, pedimos el numero desde el cual deseamos multiplicar el numero inicial
6. Leer multiplicador
7. Establecemos que el multiplicador seleccionado no saque números mayores al 12 (siendo que es el numero máximo por multiplicar)
8. Calcular el numero por el multiplicador seleccionado de ahí en adelante (multiplicador+1)
9. Mostrar la tabla de multiplicar
10. Fin



**Por:** Marco Abarca Rodriguez